

LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE UNA ESTRATEGIA DE COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE



Hernández Ramírez, Mauricio,

<https://orcid.org/0000-0003-4205-0922>; mauherna@docentes.uat.edu.mx

Leal Ríos Fernando,

<https://orcid.org/0000-0003-1748-8674>; fleal@docentes.uat.edu.mx

Ruíz Méndez Manuel,

<https://orcid.org/0000-0002-8440-9545>; mrmendez@docentes.uat.edu.mx

García Leal María,

<https://orcid.org/0000-0002-1902-733X>; mgleal@docentes.uat.edu.mx

Palabras clave: Objetos de aprendizaje, estrategia, competencia

RESUMEN

Los objetos de aprendizaje son las herramientas educativas que pueden ser utilizadas en el ámbito educativo para apoyar a diversos programas académicos. El objetivo del trabajo fue implementar objetos de aprendizaje por medio de un software multimedia, para contar con materiales educativos computarizados que promuevan el interés en los estudiantes. La metodología se basó en el enfoque de sistemas, abarcando fases para cada una de las actividades sustantivas del proyecto. Como resultados se tiene que se generaron materiales multimedia relativos al conocimiento de los objetivos planteados en el programa de estudios de la materia de Introducción a las nuevas Tecnologías de la Información, elaborándose un mapa de navegación con una estructura jerárquica. A manera de conclusión se puede decir que se reforzó los aprendizajes de los estudiantes de por medio de una herramienta innovadora y sobre todo amena, la cual pueden tener acceso desde el centro de cómputo de la facultad o la comodidad de la casa.

1. INTRODUCCIÓN

La Competencia Digital Docente, derivada del desarrollo de las tecnologías de la Información y Comunicación en las últimas dos décadas y media, y agudizada en los últimos años, es una necesidad imperante en los profesores del siglo XXI. Es por eso por lo que la elaboración de Objetos de Aprendizaje (OA) son recursos que contienen información, en formato digital, pero que puedan ser reutilizados como apoyo para programas académicos en diferentes contextos y sistemas pedagógicos. Estas entidades, como material educativo, tienen características que permiten a los profesores utilizarlos como nuevas herramientas pedagógicas innovadoras (Hernández y Padilla, 2008)

Para las instituciones educativas abordar el tema y la aplicación de la educación a distancia es enfrentar un sin número de retos, sin duda, estos se centran en el esfuerzo que implica para los docentes la enorme planeación, la consideración de estilos y ritmos de aprendizaje, la estructura y funcionalidad de los contenidos, el aprovechamiento de los tiempos y las estrategias didácticas para optimizar los recursos tecnológicos, entre otros. (Cabero, 2015).

Este trabajo propone la creación, adaptación, integración y despliegue de Objetos de Aprendizaje, que sin mostrar al docente las complejidades tecnológicas que conlleva su desarrollo, les guíe como autores de los contenidos, independientemente de su área de conocimiento, centrándose en la calidad de los contenidos.

2. MÉTODO

El uso de las nuevas tecnologías en el aula son cada vez más una realidad y sobre todo muchas de las veces una necesidad, pues implican cambios y desafíos que gracias a su implementación nos llevan a mejorar y ofrecer nuevos ambientes de aprendizaje, donde se enfrenta a los estudiantes a nuevas e innovadoras estrategias, donde ponen en juego la construcción de conocimientos, tal es el caso del software educativo.

El método de trabajo utilizado se basa en el enfoque de sistemas, abarcando las siguientes fases para cada una de las actividades sustantivas del proyecto:

- Detectar los problemas a resolver.
- Análisis de estos para generar alternativas.
- Selección de alternativas y síntesis o diseño de estas.
- Puesta en práctica de la mejor alternativa viable.

3. RESULTADOS

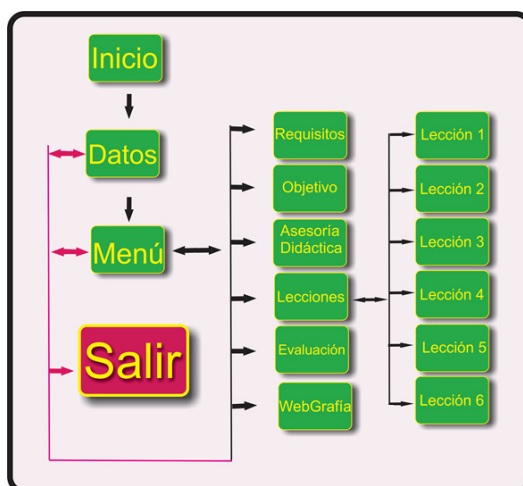
Se realizó e implementaron objetos de aprendizaje por medio de un software multimedia que se denominó: "SOFTWARE EDUCATIVO EN LA MODALIDAD DE TUTORIAL POR MEDIO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA LA MATERIA DE INTRODUCCION A LAS NUEVAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION" como respuesta a la necesidad de contar con materiales educativos computarizados que promuevan el interés en el estudiante, al crear ambientes atractivos a los sentidos, propiciando con esto un mayor acercamiento al conocimiento y como resultado elevar el aprovechamiento del curso.

Los temas que aborda el material multimedia son los relativos al conocimiento de los objetivos planteados en el programa de estudio de la asignatura, para la primera unidad, y que revisten mayor importancia para la formación de las bases de conocimiento necesario en el transcurso de la carrera de Ingeniero en Telemática, ya que de esto depende en gran medida que el alumno comprenda el funcionamiento de los equipos de cómputo y telecomunicaciones y se le facilite trabajar con ellos.

Mapa de navegación

Este software sigue una estructura jerárquica, el contenido se desarrolla en forma ramificada pudiéndose visitar cada una de las lecciones por separado. Esto permitirá al alumno

Figura 1:
Mapa de navegación



ingresar a cualquier lección del curso cuando lo desee, sin tener que pasar por otras lecciones, poder avanzar y retroceder a su ritmo, revisando documentos, videos, y ejercicios que le permitan tener un aprendizaje efectivo.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Mediante la implementación del “SOFTWARE EDUCATIVO EN LA MODALIDAD DE TUTORIAL POR MEDIO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA LA MATERIA DE INTRODUCCION A LAS NUEVAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION” se pretendía que los alumnos de la materia se enfrenten a una nueva manera de aprender.

Se reforzó lo aprendido en clase, mediante la inclusión de las nuevas tecnologías de la información como medio para reafirmar conocimientos de manera dinámica y distinta a la experimentada en el aula de clase, al apoyarse en equipos de cómputo que pueden acceder desde el centro de cómputo de la facultad o la comodidad de su casa.

Se implementó una alternativa que además de reforzar los aprendizajes permitiera ser una herramienta innovadora y sobre todo amena, donde uno de los principales problemas a atender fue dejar de lado la educación tradicional para convertirla en una metodología de enseñanza basada en nuevas tecnologías que a través de actividades impliquen mantener el interés, la motivación por seguir aprendiendo, y lograr atraer la atención de los estudiantes.

Con el desarrollo de un software educativo se contribuye a elevar la calidad de la enseñanza pues se proporciona una herramienta de aprendizaje que puede ser aplicada por el docente en el marco de las teorías conductista, cognitivista y constructivista. Esto se reafirma con lo expuesto por Martínez (2008) quien plantea que con el uso del software educativo se podrá mejorar el aprendizaje de los estudiantes ya que estos despiertan la atención al ver los colores, las fotografías, los dibujos, así como escuchar los sonidos, ayudando a la comprensión de la información percibida por medio de la vista y el oído, además de que educa ayuda al docente en la adquisición de habilidades para dictar las materias.

5. REFERENCIAS

- Cabero, J. (2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). *Tecnología, Ciencia y Educación*, 1, 19-27.
- Hernández, M. y Padilla, G. (2008). “Los objetos de aprendizaje, construcción y transferencia del conocimiento: la planeación en la UNAED para un entorno virtual”. LACLO 3^a. Conferencia. (pp. 197-204). Aguascalientes, México: Procesos Gráficos de la Dir. Gral. de Servicios de la UAA.
- Martínez, J. (2008). Objetos de aprendizaje. Una aplicación educativa de Internet2, EAE, ILCE, Recuperado de: <http://eae.ilce.edu.mx/objetosaprendizaje.htm>.